

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Irma N, S. Alawiyah, R. Widiyanti, et al, "*Sentence Scramble Game: Media Pembelajaran Sintaksis Pada Anak Tunarungu Tingkat Sekolah Dasar*," vol. IX, no. 1, pp. 100 - 112, 2014.
- [2] A. Khairunnisa, P. Somad and D. Kurniadi, "Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Kemampuan Menulis Struktur Kalimat (SPOK) Pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB di SLB BC Permata Hati Sumedang," vol. XVII, no. 1, pp. 14-18, 2016.
- [3] A. Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*, Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- [4] T. Diniyanto and E. T. Luthfi, "Perancangan *game* edukasi "edugame" sebagai media pembelajaran anak," 2015.
- [5] A. H. Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2001.
- [6] "SLBN CICENDO," [Online]. Available: <http://slbncicendo.sch.id/sejarah/>. [Accessed 13 April 2018].
- [7] "SLBN CICENDO," [Online]. Available: <http://slbncicendo.sch.id/visi-dan-misi/>. [Accessed 13 April 2018].
- [8] J. Amelia, "Arti Lambang," [Online]. Available: <http://www.artilambang.com/2014/03/arti-lambang-provinsi-jawa-barat.html>. [Accessed 13 April 2018].
- [9] T. Hernawati, "Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu," vol. VII, pp. 101-110, 2007.
- [10] Suparno, H. Purwanto and E. Purwanto, *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- [11] T. Hernawati, "Orientasi Perkuliahan dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran," in *Hand Out*, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012, pp. 2 - 4.
- [12] Permanarian, M. Abdurahman, Didi, et al, "Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Anak Tunarungu Dengan Media I-Chat (I Can Hear And Talk)," vol. X, pp. 130 - 141, 2011.

- [13] E. P. Hanifah, "Struktur Kalimat Dalam Karangan Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kota Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2016 / 2017," 2016.
- [14] Y. Annisatya, Penerapan media i - chat (*i can hear and talk*) untuk meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat pada anak tunarungu wicara kelas vi di slb - b/c ypass Wonorejo Karanganyar tahun ajaran 2012/2013, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013.
- [15] Sudarman, Penggunaan Media Pembelajaran *3G Communication Services For People With Disabilities (3GPD)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Anak Tunarungu, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.
- [16] R. Nisa, Penggunaan *Media Word Scrabble With Picture* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Peserta Didik Tunarungu kelas VIII B di SLB Negeri Cicendo Bandung, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2018.
- [17] D. P. Nasional, Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia, Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa Proyek Pengembangan Sistem dan Standar Pengelolaan Pendidikan Luar Biasa, 2001.
- [18] M. Ridoi, S.Si, Cara Mudah Membuat *Game* Edukasi Dengan *Construct 2*, Malang: SEAMOLEC, 2018.
- [19] Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, Bogor: guepedia, 2018.
- [20] Aulia, "*Game* Sebagai *Media* Pembelajaran," E-Buletin Media Pendidikan LPMP Sulsel, Mei 2015.
- [21] N. Safaat H, Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan *Tablet PC* Berbasis Android Edisi Revisi, Bandung: Informatika, 2012.
- [22] N. Firly, *Create Your Own Android Application*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [23] S. Mulyani, Metode Analisis dan Perancangan Sistem, Bandung: ABDI SISTEMATIKA, 2016.
- [24] R. Roedavan, *Unity Tutorial Game Engine* Edisi Revisi, Bandung: Informatika, 2016.
- [25] Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*, Yogyakarta: Andi, 2005.

- [26] "Overview : Crazytalk Animator," *Character Design*, [Online]. Available: <https://www.reallusion.com/crazytalk-animator/>. [Accessed 28 November 2018].
- [27] R. S. Pressman, Ph.D., *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Yogyakarta: Andi, 2002.
- [28] B. Hariyanto, Ir., MT., *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2004.
- [29] L. Williams, *Testing Overview and Black Box Testing Techniques*, 2006.
- [30] Sudaryono, *Metodologi Riset di Bidang IT*, Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [31] Giyanti, *Pengembangan media pembelajaran pop-up book untuk peserta didik tunarungu SMP-LB pada materi gerak dan gaya*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.
- [32] Y. A. Widia, "Pemerolehan kosakata anak tunarungu berdasarkan kelas kata bahasa indonesia di sdlb karya mulia ii surabaya: kajian psikolinguistik," vol. I, pp. 128-140, 2013.
- [33] D. A. Putry, "Aktivitas komunikasi orang tua dengan anak tunarungu (Studi Kasus Aktivitas Komunikasi Verbal dan Nonverbal Orang Tua dengan Anak Tunarungu di SLB Negeri 017700 Kota Kisaran)," vol. I, no. 3, 2013.
- [34] A. Wasita, *Seluk Beluk Tunarungu dan Tunawicara Serta Strategi Pembelajarannya*, Jogjakarta: Javalitera, 2012.
- [35] T. Cohen, "Formula Scoring in Educational Games," *Children's Motivation in High Speed, High Stakes Penalty and Non Penalty Scoring*, pp. 1-14, 25 Juni 2015.
- [36] R. M. Furqon and I. Afrianto, "The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android," vol. 8, no. 2, pp. 27-34, 2016.

